



CARNEGIE

SZABÁLYKÖNYV

I. RÉSZ: A CARNEGIE BEMUTATÁSA



A siker az az erő, amellyel bármit megszerezhetünk az életben amit csak akarunk, anélkül, hogy mások jogait megsértenénk.
- Andrew Carnegie

Ezt a játékot Andrew Carnegie életműve inspirálta, aki a Skóciában született 1835-ben és 1848-ban szüleivel az Egyesült Államokba emigrált.

Bár Carnegie távírásként kezdte pályafutását, az Egyesült Államok acéliparának felemelkedésében játszott szerepével a világ egyik leggazdagabb emberévé és az amerikai álom példaképévé vált.

Carnegie nagylelkű adakozó és filantróp is volt. 1919-ben bekövetkezett haláláig vagyonából több mint 350 millió dollárt hagyott különféle alapítványokra, további 30 millió dollárt pedig jótékonyági szervezetekre. A alapítványai közel 2500 ingyenes közkönyvtárat hoztak létre, amelyek a mai napig az ő nevét viselik.

Carnegie-ben a játékosok vállalkozásuk bővítéséhez alkalmazottakat toboroznak, ingatlanokba befektetnek, árut termelnek és az Egyesült Államokat átívelő közlekedési láncokat hoznak létre. Továbbá megbecsült jötevéként tetteikkel és nagylelkűségükkel hozzájárulnak az ország felemelkedéséhez.

A játék 20 fordulón keresztül zajlik, ahol fordulónként a játékosok egyszer kerülnek sorra. Minden fordulóban az aktív játékos választ egyet a négy lehetséges akció közül, amelyet a többiek is sorrendben végrehajtanak.

A játékosok vállalkozásának sikerét a győzelmi pontjaik jelzik (GyP) és az a játékos, aki a játék végén a legtöbb GyP-vel rendelkezik, megnyeri a játékot és neve örökké ismert lesz. És persze ingyen kapja a sört is.

I. HOGYAN HASZNÁLD A SZABÁLYKÖNYVET

A szabálykönyv négy részre tagolt:

1. Rész: A Carnegie bemutatása

Ez a szekció bemutatja a játék alkatrészeit, a felpakolást és röviden összefoglalja, hogyan működik a játék.

2. Rész: Játékszabályok

Ebben a részben találsz az átfogó szabályokat, a fordulók lépéseit, a fő akciókat és a játék végi pontozást.

3. Rész: Szállítmányozás sáv, Adományok és Részlegek

Itt találsz ezen elemek részletes leírását.

4. Rész: Szóló játék

Ha egyedül játszál, itt megtalálod a virtuális ellenfél elleni játék szabályait.

A szabálykönyvben az alábbi kiemeléseket használjuk:

A fontos és/vagy könnyen felejtendő részeket így emeltük ki.

■ *A példák így íródnak.*

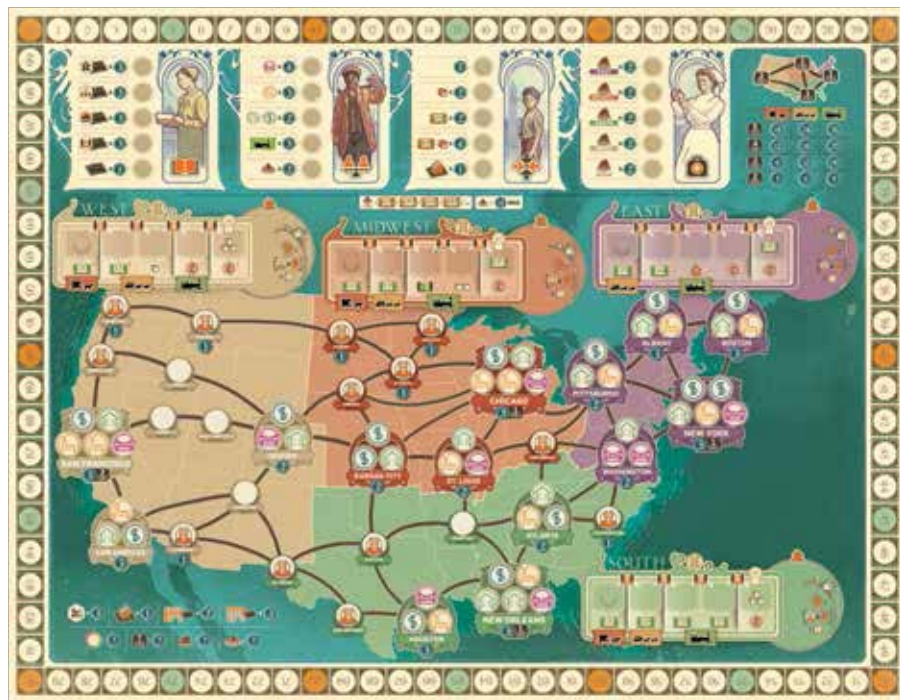
Ez a játék, amelyet Andrew Carnegie emlékiratai ihlettek, csak felületesen idézi Carnegie eredményeit. Mint ilyen, valószínűleg azt a képet tükrözi, amelyet Carnegie hátrahagyni akart - és nem életének és tevékenységének bonyolult és ellentmondásos valóságát. Carnegie megosztó személyisége, a mai napig viták tárgyát képezi. De ne feledjük, a Carnegie egy játék és nem egy történelmi szimuláció. Éppen ezért nem igyekeztem felidézni olyan eseményeket, mint például a munkások küzdelme a jobb munkakörülményekért, hanem inkább Carnegie életének pozitív aspektusaira koncentráltam. Remélem, hogy élvezni fogjátok ezt a játékot, úgy ahogy én az nektek szántam. - Xavier Georges

A tippeket és tanácsokat így találod.

Az idézetek és tematikus információk így jelennek meg.

2. JÁTÉK ALKATRÉSZEK

Ez a szabálykönyv, továbbá:



1 Játéktábla

(USA térkép négy régióra osztva: Nyugat, Középanyugat, Dél és Kelet)



8 Idővonallap



1 Kezdő- és 1 Zárólap

(az Idővonallapok keretbe foglalásához)



32 Részleglapka
(2 mind a 15 részlegről)



4 Akciójelző (használat előtt matricázd fel)



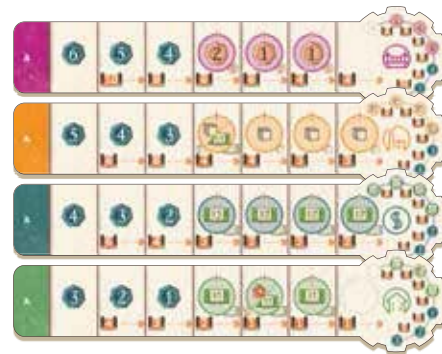
4 Akcióválasztó lapka



4 Játékos segédlet



45 Szóló kártya
(40 akció kártya és 5 Győzelmi Pont kártya)



16 Projektlap (kétoldalas, játékosonként 4)



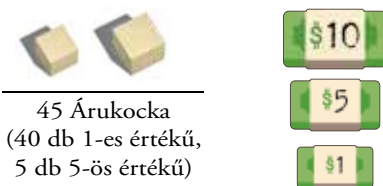
4 Vállalattábla



60 Dolgozófigura (15 játékosonként)



120 Játékos korong (30 játékosonként)



45 Árukocka
(40 db 1-es értékű,
5 db 5-ös értékű)



90 Bankjegy
(40x1\$, 30x5\$, 20x10\$)



1 Idővonalljelző



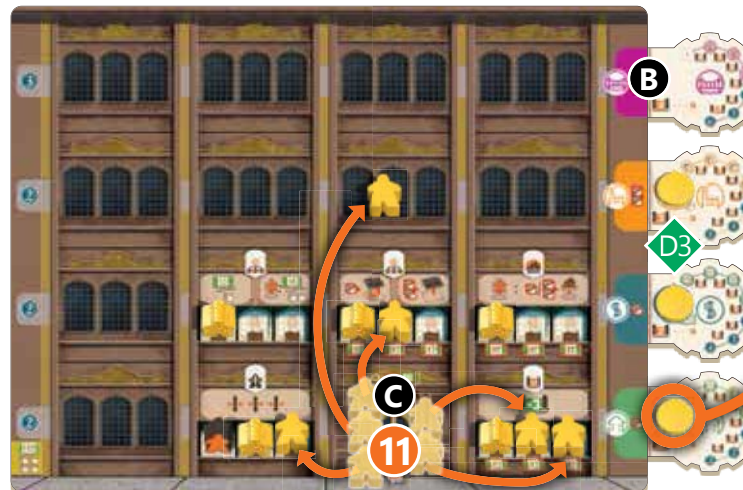
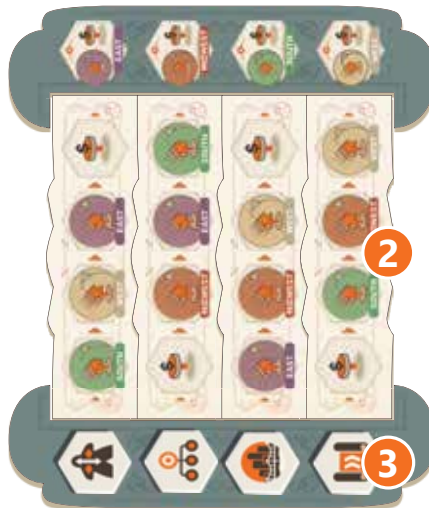
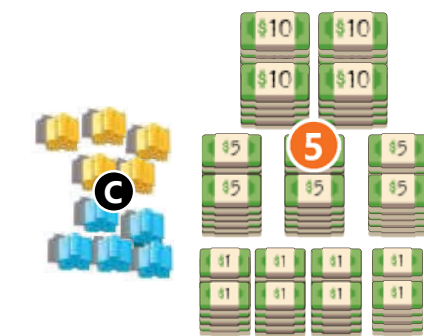
1 Kezdőjátékos jelölő

Megjegyzés: bár valószínűtlen, de bizonyos komponensek elfogyhatnak a játék során. Ha szükséges, használhattok bármilyen helyettesítést a pénzeknek és az árukockáknak. Minden más alkatrész csak a darabszámának megfelelően használható.

3. ELŐKÉSZÍTÉS

2 fős játék előkészítése látható a képen.

- 1** Helyezd a játéktáblát az asztal közepére.
- 2** Keverd meg a 8 Idővonallapot. Húzz közülük 4-et és helyezd el az ábrázolt módon. Figyelj arra, hogy a lapok 2 oldalúak. Foglald keretbe a Kezdő- és Zárólapot. A maradék Idővonallapot tedd vissza a dobozba.
- 3** Helyezd a 4 Akciójelzőt a neki megfelelő helyre az Idővonalak bal oldalára, a Kezdő lapkára.
- 4** 4/3/2 fős játék esetén válassz ki véletlenszerűen 4/8/16 részleglapkát és tedd vissza a dobozba. Helyezd a maradék részleglapkákat arccal felfordítva mutatott módon.
- 5** Halmazd az árukockákat és bankjegyeket a játéktábla mellé.
- 6** Adj minden játékosnak:
 - A** 4 árukockát és 12 dollárt.
 - B** 1 Vállalattáblát 4 különböző Projektlappal. A játékosok csúsztassák a Vállalattábla megfelelő színű illesztékébe és tolják be ütközésig. A Projektlapok 2 oldalúak; a bármelyik oldalát használhatják.
 - C** 10 Dolgozófigurát. Minden játékos helyezzen egyet állítva a Vállalat mind az 5 részlegébe, majd a többi 5-öt a Lobbiba lefektetve (a 11-es pontban ezek elmozgathatók). A maradék 5-öt tegyék félre, a játék elején nem lesz rájuk szükség.
 - D** 30 játékos korongot. Minden játékos helyezzen:
 - D1** 1 korongot a pontozósáv 0. helyére
 - D2** 1 korongot a 4 régió Szállítmányozás sávjának első helyére.
 - D3** 1 korongot a projektlapok karikával jelölt üres helyére (Lakhatás, Kereskedelem, Ipar). A Infrastruktúra (magenta) nem kap induláskor korongot.
 - D4** A maradék 22 korong a játékos készletét képezi.



- 7** A legmerészebb játékos legyen a kezdő-játékos, aki megkapja a Kezdőjátékos jelölőt és az Idővonaljelzőt.
- 8** 4 fős játékban minden játékos kap egy Akció válaszó lapkát. 3 fős játékban csak a harmadik játékos kapja meg. 2 fős játékban senki sem kap ilyen lapkát.



- 9** 2 fős játékban, vegyetek elő 18 korongot egy nem használt színből és keverjétek meg a szoló játék kártyáit. Húzzatok egy kártyát és tegyetek egy korongot az Adományozás táblarész azon mezőjére, amit a kártya felső részén láttok. Ezután helyezzetek egy-egy korongot a felsorolt városok balszélső szabad mezőjére. Ha egy város foglalt, hagyjátok ki. Ismételjétek ez mindaddig, amíg az összes korongot le nem tettétek.



Hasonlóképp cselekedj **3 fős** játéknál, de ebben az esetben **9 korongot** tegyél le. 4 fős játéknál ugorod át ezt a lépést.

- 10** A Kezdőjátéktostól jobbra ülő játéktostól indulva, óramutató járásával ellenkező irányban minden játékos tegye le a Lakhatás projektlap korongját egy közepes vagy nagy városba. Aztán válasszon egy részleglapkát és helyezze a saját készletébe.

- 11** A Kezdőjátéktostól indulva, óramutató járásával egyező irányba minden játékos végrehajthat 6 dolgozó mozgatót a saját Vállalatátlabláján. Átlépni a szomszédos mezőre átlósan nem lehet, csak az élek mentén. A dolgozót mozgató után el kell fektetni. A dolgozót mozgathatjuk üres épülethelyekre is.

A mellékelt ábrán a sárga játékos Vállalatátlablája látható a 6 mozgást követő lehetséges elrendezésben.

- 12** Végül, a mozgató befejeztével minden játékos aktiválhatja a dolgozóit (lásd a 13. oldalt).

Megjegyzés: a kisvárosok 1, a közepes városok 3, a nagyvárosok pedig 5 koronghellyel rendelkeznek.

4. VÁLLALATI ALAPOK

A sikerhez a játékosoknak meg kell érteniük, hogyan működnek a Vállalatok.

4.1. Szervezeti felépítés

A játékosok vállalatai részlegekbe szerveződnek. Minden részleg kapcsolódik a játék 4 akciójából egyhez.



Emberi Erőforrások

Lehetővé teszi a játékosoknak, hogy mozgassák a dolgozókat a Vállalat különböző területei között. A dolgozó mehet egy részlegre vagy üres területre is.



Menedzsment

Lehetővé teszi a játékosoknak, hogy árut vagy pénzt szerezzenek. Minden Vállalat kettő menedzsment részleggel kezd.



Építés

A K&F részleg által kifejlesztett projekteket valósíthatod meg.



Kutató és Fejlesztés (K&F)

Új projektek tervezését és a szállítmányozás fejlesztését végezhetjük el.

A játék kezdetén minden Vállalat 1 Lobbival és 5 részleggel indul. A játék során a játékosok új részlegekkel bővíthetik a Vállalatukat. Minden részleg 1-3 aktív (álló) dolgozót foglalkoztathat, amelyek számát a Munkahelyek mutatják.

A részleg csak akkor használható, ha van legalább 1 aktív dolgozója. **Minden részleg annyiszor használható egy forduló alatt, ahány aktív dolgozója van.**



4.2. Dolgozók toborzása

A dolgozók lehetnek **aktívak** (állnak) vagy **inaktívak** (feksznek).

Mikor egy dolgozó megérkezik a Vállalathoz, mindig inaktív állapotba kerül (fekve). **Ha bármikor mozgatunk egy inaktív dolgozót, az továbbra is inaktív marad. Ha egy aktív (álló) dolgozót mozgatunk, az szintén inaktív (fekvő) állapotba kerül.**

Minden részleg **Munkahelyenként egy aktív dolgozót** tud foglalkoztatni, de **bármennyi inaktív dolgozója** lehet. Az aktív dolgozó mindig elfoglal egy Munkahelyet és minden Munkahelyen csak egy dolgozó lehet. A Lobbiban bármennyi inaktív dolgozó tartózkodhat.

A dolgozók csak a kör végén aktiválhatók, miután minden akció befejeződött.

A legtöbb részleg Munkahelye dollár ikonnal jelölt, ami a dolgozók oktatási és munkabér költségét jelképezi. Egy részlegen lévő dolgozó aktiválásához ki kell fizetni a feltüntetett költséget, majd egy Munkahelyre kell tenni álló állapotban. Ha nincs költség feltüntetve, a dolgozó ingyen aktiválható. **A játék során az aktív dolgozók aktívak maradnak, ha helyben használjuk őket. Inaktívak lesznek, ha mozgatjuk vagy Küldetésbe küldjük őket.**

PÉLDA

Marika körének vége. Aktiválni szeretné a 4 dolgozóját (lásd a kiemelt dolgozókat az ábrán), melynek összköltsége 9 dollár.



Sajnos **Marikának** csak 4 dollárja van, ezért nem tudja aktiválni a Menedzsment részlegen lévő dolgozóját. Ha egy későbbi körben lesz elég bevétele, 5 dollár befizetésével aktiválhatja őt is.

4.3. Dolgozó kiküldetése



Ez az ikon jelzi, hogy a részleg lehetőséget ad egy dolgozót Küldetésre indítani. Ehhez mozgass egy aktív dolgozót egy részleg Munkahelyéről a játéktábla négy Küldetés területének egyikére. Ezek a területek a térkép négy régiójához tartoznak (Nyugat, Középnnyugat, Dél, Kelet).

Fontos, hogy az akcióhoz használt dolgozót kell áthelyezni. A Küldetés területen lévő dolgozók nem számítanak aktívnak.

Megjegyzés: a játékosok nem indíthatnak Küldetésre dolgozót, ha nem felelnek meg az akció követelményének (például nincs elég árukockájuk a építéshez).



4.4. Dolgozó visszahívása küldetésből

Mikor a dolgozó visszatér a küldetésből, bevételt generál és elérhető lesz új megbízatásokhoz. A visszatért dolgozót helyezzük a Vállalat Lobbijába inaktív állapotba (fektetve).

Az aktiváláshoz először egy Emberi erőforrások akcióval át kell mozgatni a Lobbiból egy részlegre, ahol a kör végén lehetőség lesz aktiválni az esetleges költségek megfizetésével. A dolgozók akkor térhetnek vissza Küldetésből, ha a soron következő játékos elhelyezi az Akciójelzőt az Idővonalon; ez egy későbbi felyezetben lesz kifejtve.

Tipp: rendkívül fontos, hogy a Vállalatok Küldetésre küldjék a dolgozóikat, de arra is kell vigyázni, hogy az részlegeken is maradjon elég alkalmazott, biztosítandó azok hatékony működését. Javasolt a dolgozókat visszahívni amilyen gyorsan csak lehet.

II. RÉSZ: A JÁTÉK MENETE

“Nagy lépés a személyes fejlődésben mikor ráébredsz, mások segíthetnek abban, hogy jobb legyél, mintha egyedül lehetnél.”
- Andrew Carnegie

A játék 20 fordulón keresztül zajlik. Minden forduló 4 részből áll, melyeket a következő sorrendben kell végrehajtani:

1. Akcióválasztás

Az Idővonaljelzővel a kezdőjátékos választ az Idővonalon egy akciót, amit végre szeretne hajtani.

2. Események

A lehelyezett Idővonaljelző aktivál egy minden játékosra érvényes eseményt (bevételzés és/vagy adományozás).

3. Részlegek használata

Minden játékos végrehajtja a körét az kijelölt akció szerinti részlegek használatával.

4. Dolgozók aktiválása & a forduló vége

A játékosok aktiválhatják a dolgozóikat, majd az Akciójelzőt jobbra léptetjük az idővonalon.

I. AKCIÓVÁLASZTÁS

A kezdőjátékos választ egy használni kívánt Idővonalat: Emberi erőforrások, Menedzsment, Építkezés vagy K&F, majd elhelyezi az Idővonaljelzőt (fogaskerék) közvetlenül az Akciójelző jobb oldalára. Ez aktivál egy eseményt és meghatározza mely részlegeket használhatják a játékosok.

PÉLDA



Marika kiválasztja a K&F Idővonalat és leteszi az Idővonaljelzőt az Akciójelző mellé.

Mi történik amikor az Akciójelző már elérte a sor végét?

Egy játékos akkor is választhat egy Idővonalat, ha annak Akciójelzője elérte a sáv utolsó helyét. Ebben az esetben a kezdőjátékos helyezze az Idővonaljelzőt az Akciójelzőtől jobbra (az Idővonal táblán kívül). Ezután meg kell fordítani az Akciójelzőt közvetlenül a kiválasztott Idővonal alatti sorban (vagy az Emberi erőforrások sorban, ha a K&F volt kiválasztva).

Az átfordított Akciójelző nem lehet az Idővonala utolsó helyén, mert **kell**, hogy legyen lehetőség az előreléptetésre. Ha ez nem lehetséges, akkor inkább fordítsátok át a következő soron lévő Akciójelzőt.

Amikor az Akciójelzőt lefordítjuk, azt az eseményt kell végrehajtanunk, amely tőle közvetlenül jobbra található (mintha oda tettük volna az Idővonaljelzőt). A forduló végén fordítsuk az Akciójelzőt vissza és léptessük egyet jobbra.

PÉLDA

Tomika körében vagyunk, aki kiválasztotta a Emberi erőforrás akciót, ami már elérte az Idővonala végét.



Le kell tennie az Idővonaljelzőt az Emberi erőforrások Akciójelzőtől jobbra és a következő sorban át kell fordítani az Akciójelzőt (ebben az esetben a Menedzsment Idővonalon) ami kiváltja a tőle jobbra lévő eseményt. A forduló végén **Tomika** visszafordítja a Menedzsment Akciójelzőt és egyet jobbra lépteti.

Tipp: a lehető legjobb akció kiválasztásához a játékosoknak a következőket kell mérlegelniük: mi a legjobb nekik, mi segíti az ellenfeleket és mely esemény bekövetkeztét szeretnék elősegíteni vagy éppen megakadályozni. Néha a legkevésbé erős akció lesz a legjobb lépés, ami segít a játékoson, de teljesen használhatatlan a többieknek. Az üzleti világ ilyen kegyetlen...

2. ESEMÉNYEK

Az Idővonaljelző lehelyezésével aktiválódik egy esemény.
Kétféle esemény következhet be: **Bevételezés** és **Adományozás**



2.1. Bevételezés

Ha az Idővonaljelzőt lehelyezzük az Idővonal egyik Küldetés területével jelzett helyére, az a Küldetés terület **aktív** válik. A kezdőjátékkal kezdve és óramutató járásával egyező irányban minden játékos a következőket teheti:

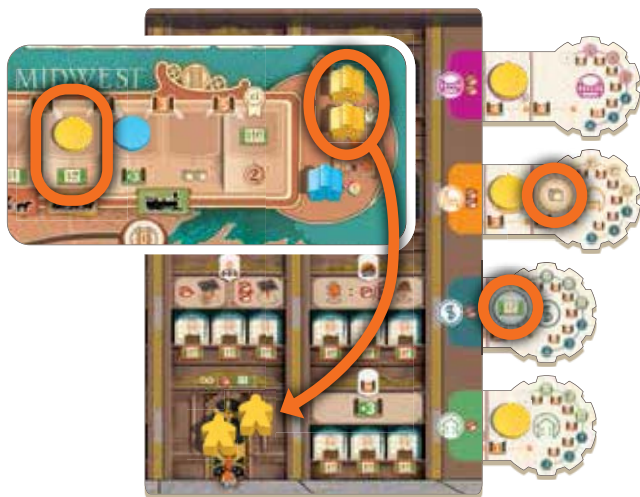
1. Visszahoz 1 vagy több dolgozót a Küldetés területéről a Vállalati Lobbiba. Minden visszatérő dolgozója után szállítmányozás bevételt kap, attól függően mennyire fejlesztette az aktív terület szállítmányozását. A játék kezdetén minden terület 1 dollár szállítmányozás bevételt ad.
2. Aztán minden játékos akinek dolgozója visszatér az aktív Küldetés területéről megkapja a projekt bevételeit **minden megépített projektje után, bárhova építette is azokat a játéktáblán**.
A projekt bevételek az építkezések során lerakott korongok által felszabadult és **!** szimbólummal jelzett helyek után járnak. Ezen bevételek fordulónként és játékosonként csak egyszer szedhetők be függetlenül attól, hogy 1 vagy több dolgozó tért vissza a Lobbiba.

Megjegyzés: ha a játékos nem tud vagy nem akar dolgozót visszahozni a Vállalati Lobbiba, nem kaphat sem szállítmányozás, sem projekt bevételt abban a fordulóban.

Megjegyzés: egy játékos szállítmányozás bevétele függ az aktív Küldetés területen elért szállítmányozás fejlettségi szintjétől. A játékosnak azt a bevételt kell választania, amelyik pontosan megfelel a saját szállítmányozás jelzőjének az aktív Küldetés területen.

PÉLDA

Marika (sárga játékos) a Középnegyatot választotta aktív Küldetés területnek (az Idővonaljelző letételével). Két dolgozója van ebben a régióban és úgy dönt mindkettőt visszahozza a Lobbijába.



Ezzel két dolgozó idéz elő: elsőször is **Marika** kap 4 dollár szállítmányozás bevételt (2 dollárt dolgozónként). Aztán megkapja a projekt bevételeit minden már megépült projektje után, mivel legalább egy dolgozója visszatért a Küldetés területéről. Szám szerint: 2 dollárt és 1 árukockát, ahogy azt a felkiáltójeles **!** karikák mutatják.

Tipp: Idővonal választáskor a játékosoknak érdemes megfontolniuk, hogy kinek és hány dolgozója van a Küldetés területen, mert a visszatérő dolgozók az ellenfeleknek is bevételt hoznak.

Tipp: azon játékosok, akik dolgozók küldtek Küldetésre, fordítsanak elég figyelmet az Idővonalra. Olyan területre küldeni dolgozót, amely Régió csak jóval később következik az Idővonalon, kockázatos lehet, mert hosszú időbe telhet, mire a dolgozók visszatérnek és bevételt termelnek. Próbáljuk megjósolni, hogy a többiek milyen akciót választanak (ami meghatározza az aktív Küldetés területet), hogy minél előbb visszahozhassuk a dolgozóinkat.



2.2. Adományozás

Az adományozás meglehetősen sok GyP-ot adhat a játék végén. Ha az Idővonaljelzőt "Adomány" szimbólumra helyezzük, a kezdőjátéktól indulva az óramutató járásával egyező irányban mindenki adományt ajánlhat fel. Az adományozáshoz a játékosoknak le kell tenni egy korongot az Adományozás táblarész egy szabad helyére.

Egy játékos első adománya 5 dollár, minden további adomány amit a játékos felajánl 5 dollárral nő (a második 10 dollár, a harmadik 15 dollár és így tovább). *Az adományokról a 14. oldalon találsz több infót.*

Megjegyzés: mikor bekövetkezik egy Idővonal jobbszélő eseménye, minden játékos választhat egyet vagy mindkettőt: **Bevételezés és/vagy Adományozás**.

3. RÉSZLEGEK HASZNÁLATA

A kezdőjátékos használhatja a választott akcióhoz tartozó összes részlegét. Aztán óramutató járásával egyező irányban a többi játékos is hasonlóan cselekszik a saját kapcsolódó részlegeivel.

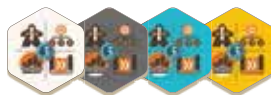
Valamennyi részleg minden aktív (álló) dolgozója egyszer használható. Egy aktív dolgozó aktív marad az akció után is, hacsak nem mozog vagy Küldetésre nem megy).

A játékosoknak nem szükséges az összes aktív dolgozójukat használniuk egy adott részlegen, de be kell fejezniük egy részleg használatát, mielőtt egy másik részleggel dolgozni kezdenek és ebben a fordulóban nem térhetnek vissza az előzőleg használt részlegekhez.

Mikor egy részleg többszörös hatást ad, a játékos aktív dolgozónként eldöntheti, hogy melyik hatást veszi igénybe (nem kell mindegyikkel ugyanazt csinálni).

Bizonyos részlegeknek van passzív vagy folyamatos hatása. Az ilyen részleg hatása addig érvényes, amíg van aktív dolgozója (az Új lobb részleg nem igényel aktív dolgozót). *A részlegek leírása a 16. és 17. oldalon található.*

AKCIÓ VÁLASZTÓ LAPKÁK



Az Akcióválasztó lapkák csak 3 és 4 fős játéknál vannak használatban. Ezen lapkák megengedik a játékosoknak, hogy más akciót hajtsanak végre, mint amit a kezdőjátékos kiválasztott. Minden Akcióválasztó lapka csak egyszer használható a játék során. Használata után vissza kell tenni a dobozba. A játék végén, a nem használt Akcióválasztó lapka 3 GyP-ot ér.

ÁRU PÉNZÉ TÉTELE



A játékosok bármikor eladhatják az árukockáikat.
1 eladott áru 1 dollárt ér. A kockák visszakerülnek a készletbe.



3.1. Emberi erőforrások

Az Emberi erőforrások részleggel a játékosok képezhetik a dolgozóikat és különböző részlegekre vezényelhetik őket. Az akció végrehajtásakor sorrendben a következőket kell megtenniük:

1. Számold ki a dolgozók lehetséges lépéseinek számát. Ezen az Emberi erőforrások részlegen minden aktív dolgozó 3 mozgáspontot ad. Ennek az Emberi erőforrások részlegnek van egy állandó dolgozója (más dolgozó nem aktiválható ezen a Munkahelyen), tehát minden játékosnak mindig van legalább 3 mozgáspontja.



2. Mozgass aktív és/vagy inaktív dolgozókat a Vállalaton belül, legfeljebb annyiszor amennyit a kiszámolt összes mozgásszám megenged. A dolgozók átmehetnek üres (be nem épített) helyekre vagy részlegekre a Vállalattáblán, de csak élek mentén (átlósan nem). Az aktív dolgozó a mozgatása után inaktív állapotba kerül. Minden üres helyen vagy részlegen tetszőleges számú inaktív dolgozó tartózkodhat.

Megjegyzés: az inaktív (fekvő) dolgozót úgy kell tekinteni, mintha éppen tréningen lenne. A játékosok csak az akciók végrehajtása után aktiválhatják a dolgozóikat.

Megjegyzés: A összes mozgásszámot a játékos köre elején kell kiszámolni. Az aktív dolgozó elmozgatása az Emberi erőforrások munkahelyéről nem fogja csökkenteni a mozgásszámot.

PÉLDA

Marikának két aktív dolgozója van az Emberi erőforrások részlegén, így neki 6 mozgáspontja van. Az első dolgozóval a Lobbiból az új Emberi erőforrások részlegére mozog (2 lépés), aztán 2 dolgozót a Építkezés részlegre visz (összesen 4 lépés). Marika a köre végén fizet 6 dollárt, hogy aktiválja a dolgozóit.





3.2. Menedzsment

A játék kezdetén minden Vállalatnak kettő Menedzsment részlege van, melyek segítségével erőforrásokhoz juthatnak és új részlegek építésével bővíthetik a Vállalatot.

Az első Menedzsment részleg a “Kereskedelem és Pénzügy” a lentiek közül biztosít egyet a részleg minden aktív dolgozója után:

- Kapsz 3 dollárt
- Kapsz 1 árukockát
- Küldetésre küldesz egy dolgozót és kapsz 6 dollárt
- Küldetésre küldesz egy dolgozót és kapsz 2 árukockát



A második Menedzsment részleg a “Stratégiai tervezés” lehetőséget ad új részlegek létrehozására. Ez a részleg az alábbiakat biztosítja **minden aktív** dolgozója után:

- Fizess 1 árukockát és helyezz le egy új részleget egy szabad helyre (ami még nem tartalmaz részleget) amin már van legalább egy dolgozód VAGY
- Fizess 2 árukockát és helyezz le egy új részleget egy dolgozó nélküli üres helyre a Vállalattáblán



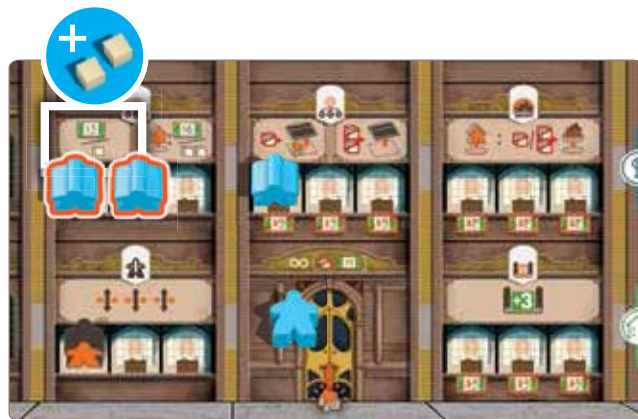
Megjegyzés: a játékosok első lehelyezendő részlegének anka kell lennie, amit az Előkészítés 10. lépése során kiválasztott.

A játékosok az új részleget a Vállalat táblájuk bármely helyére lehetnek, ami még nem tartalmaz részleget. **A Vállalatnak soha nem lehet két egyforma részlege** (a sorszáma alapján).

Tipp: ha úgy építünk részleget, hogy előtte már mozgattunk oda dolgozót két haszonnal is jár: a részleg építési költsége egy árukockával kevesebb, valamint a dolgozók a forduló végén aktiválhatók, tehát az új részleg a következő fordulóban már működőképes.

PÉLDA

Tomikának két aktív dolgozója van a “Kereskedelem és Pénzügy” Menedzsment részlegen és úgy határoz, hogy kér 2 árukockát (dolgozónként 1-et).



Aztán a “Stratégiai tervezés” menedzsment részleget használva elkölt 2 árukockát, hogy létrehozzon egy új “Építkezés” részleget, melyet tetszőlegesen lehelyez a Vállalattáblájának egy üres helyére.





3.3. Építkezés

Az Építkezés részleg segítségével tudnak a játékosok Lakhatási, Kereskedelmi, Ipari és Infrastrukturális projekteket kivitelezni.



Ezen akció kiválasztáskor a részleget használó játékos:

1. Az akciót végrehajtó dolgozót elküldi arra a Küldetés területre, amelyik régióban végre kívánja hajtani az építkezést, **majd**
2. Fizet 1 vagy 2 árukockát (a projekt típusának megfelelően) aztán elhelyez egy korongot a megfelelő projektlapról abba a régióba, ahova a dolgozót tette

Ha a játékos egy  ikonnal ellátott kisvárosba tette a korongot, azonnal megkapja a régióhoz tartozó szállítmányozási sáv szerinti bevételét.

Emlékeztető: amikor dolgozót küldesz a Küldetési területre, akkor azt kell odavidd, amelyiket az akcióhoz használtál.

Megjegyzések

- ha egynél több korong elérhető egy projektlapon, akkor a jobbszélsőt kell megépítened
- a projektnek:
 - ~ abban a régióban kell megépülnie, ahova a dolgozó Küldetésre ment ÉS
 - ~ a játéktábla egy üres helyére kell kerüljön ÉS
 - ~ az üres hely típusának egyeznie kell a kiválasztott projekt típusával (Lakhatás, Kereskedelem, Ipar vagy Infrastruktúra) VAGY kisvárosnak kell lennie

PÉLDA

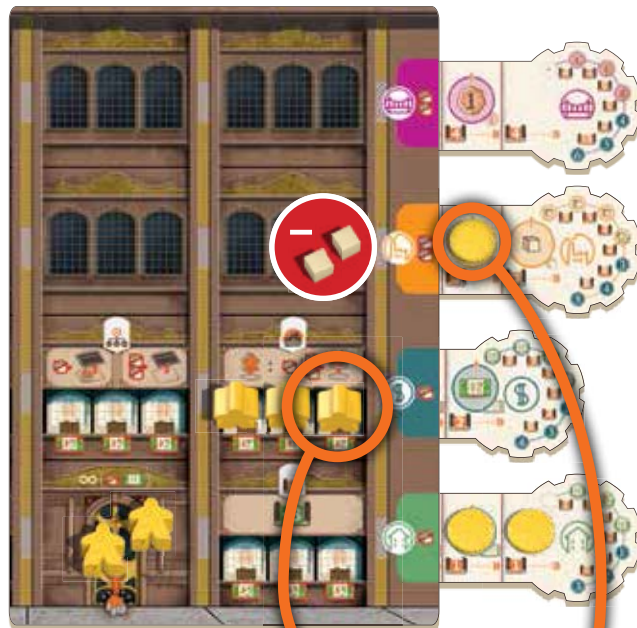
Az Építkezés akció lett kiválasztva. **Marika** 3 projektje várakozik megépítésre (2 Lakhatás és 1 Ipar). Az építkezés részlegén 3 dolgozó kész küldetésre menni, de csak 2 árukockája van.

Marika vagy 2 Lakhatás vagy 1 Ipar projektet tud felépíteni (az építési költsége a játéktáblán a projekt sáv sorában látható).

Úgy döntött, hogy az Ipar projektet valósítja meg Chicago-ban.

A dolgozóját áthelyezi a középnyugati Küldetés területre és elkölt 2 árukockát, majd lehelyezi a korongot az Ipar projektlapról Chicago ipar helyére.

Marika építhetett volna például Cincinnati-be is, ahol azonnal megkapta volna a 2 árukocka szállítmányozási bevételét. Ebből a plusz 2 árukockából megvalósíthatta volna a maradék 2 projektet.





3.3. Kutatás és Fejlesztés (K&F)

A K&F részleggel a játékosok fejleszthetik a szállítmányozási hálózatukat és előkészíthetik a Lakhatás, Kereskedelem, Ipar és Infrastrukturális projekteiket.



Ezen akció választásakor minden játékos Fejlesztési pontokat kap a K&F részlegen lévő aktív dolgozói után.

A Fejlesztés pontok két módon költhetők el.

- a játékos egy mezővel jobbra húzza projekt lapját és elhelyez egy korongot a felfedett karikára
VAGY
- a játékos egy hellyel jobbra mozgatja a korongját az egyik régió szállítmányozás sávján

Bármelyik lehetőséget is használja, a jelzett fejlesztési költséget kell megfizetnie. Pl:



Megjegyzés: akár a projekteknél, akár a szállítmányozásnál több fejlesztési lépés is elvégezhető egy körön belül. Az el nem használt fejlesztési pont elveszik a kör végén.

Megjegyzés: a projektek fejlesztésekor a karikával jelzett építési projekteken túl a játék végén elszámolható GyP-kat is kaphatnak. A fejlesztési pontok nem használhatók egy teljesen kifejlesztett projektlapon.

Tipp: a K&F részlegre specializálódni hatékony módja a GyP szerzésnek.

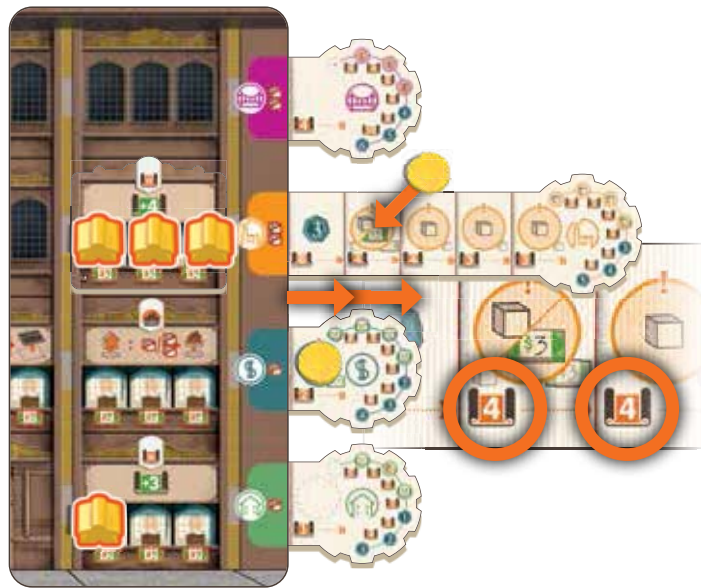
Tipp: a projektlapok végén található fogaskerekeken láthatók a projektlapok összes jutalma.

PÉLDA

A K&F akció volt kiválasztva. **Marikának** 1 aktív dolgozója van a kezdő K&F részlegen és 3 az utólag épített másikon (lásd lent: 4 fejlesztési pontot ad aktív dolgozónként). Így összesen $3+4+4+4 = 15$ fejlesztési pontot tud elkölteni.

Minden projektlap mutatja, hány fejlesztési pontot kell elkölteni ahhoz, hogy a következő pozícióba kerüljön. Ebben az példában **Marika** elkölt 4 FP-t, hogy fejlessze az Ipar projektlapot. Egy hellyel jobbra csúsztatja és lerak az előtűnő karikára egy projekt jelölő korongot.

Majd úgy dönt további 4 FP-ot költ, hogy még egy hellyel fejlessze ezt a lapot, amivel **Marika** a játék végén 3 GyP-ot fog kapni.



Végül **Marika** a maradék 7 FP-ját elkölve 3 mezőt lép előre a nyugati szállítmányozás sávon.



4. DOLGOZÓK AKTIVÁLÁSA & A FORDULÓ VÉGE

A forduló végén, miután minden akció befejeződött, a játékosok aktiválhatják a dolgozóikat bármelyik részlegükön. Ehhez meg kell fizessék a dolgozóhoz tartozó részleg üres munkahelye alatt feltüntetett költséget, majd felállítva el kell helyezni az adott munkahelyen.

Amint minden játékos befejezte a körét, a kezdőjátékos mozgassa az Akciójelzőt az Idővonalon egy hellyel jobbra az Idővonaljelző helyére. Aztán a kezdőjátékos adja tovább az Idővonal- és a kezdőjátékos jelzőt az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékosnak. Kezdődhet az új forduló.

5. A JÁTÉK VÉGE

5.1. Kapcsolat a nagyvárosok között

A játék végén egy játékos akár 36 GyP-t is szerezhet, ha összekapcsolja a négy nagyvárost: New York-ot, Chicago-t, New Orleans-t és San Francisco-t.

A pontszerzéshez egy játékosnak legalább két nagyvárost össze kell kötnie saját építkezés korongjainak hálózatával.



A játékosok összeadják a bekötött nagyvárosaik csatlakozási pontértékét, majd az nagyvárosok régióihoz tartozó **legalacsonyabb** szállítványozási szint alapján meghatározzák a pontszámot. A pontozótábla a játéktáblán látható. Ha egy játékosnak két különálló, össze nem kapcsolt nagyvárosi kapcsolat hálózata van (például San Francisco - Chicago és New Orleans - New York), akkor csak a legmagasabb pontszámot elért kapcsolat számít bele a játékos pontszámába.

PÉLDA

Mariánka sikerült kapcsolatot létesítenie 3 nagyváros között: San Francisco, Chicago és New York. Mivel elérte a "vasút" szállítványozási szintet minden kapcsolódó régióban, 27 GyP-tal gazdagodik.



Tomi szintén 3 nagyváros kapcsolt össze San Francisco-t, New Orleans-t és Chicago-t, azonban nem érte el a "vasút" szintet Nyugaton, így csak 18 pontot szerzett.

5.2. Pontozás

A játék 20 fordulón keresztül zajlik, mialatt mind a 4 Akciójelző el fogja érni az Idővonal utolsó mezőjét. Miután a játékosok befejezték akcióikat, következik a pontozás.

A játék során a játékosok szerezhetnek azonnali GyP-ot: szállítványozás és projekt bevételekkel vagy a részlegek által. Minden más GyP a játék végén kerül kiosztásra:

A játékosok végső pontja magában foglalja a megszerzett azonnali GyP-okat, valamint:



3 GyP a fel nem használt Akció választó lapkáért.



1 GyP minden aktív (álló) dolgozó után. A Küldetés területen maradt dolgozók, valamint a kezdő Emberi erőforrások részlegén található állandó dolgozó nem számít aktív dolgozónak.



2-3 GyP jár minden megépített részleg után az építés helyétől függően. A Vállaltábla legfelső sorában 3 GyP-ot ér egy részleg, minden más helyen csak 2 GyP-ot. Ezek a GyP értékek megtalálhatók a Vállaltábla sorainak bal oldalán.



GyP-ot hozhatnak a projekt lapok. A Lakhatás maximum 6-ot, a Kereskedelem 9-et, az Ipar 12-t, az Infrastruktúra pedig 15-öt. (A láthatóvá vált GyP-okat össze kell adni.)



További, akár 36 GyP kapható a hálózatba kötött nagyvárosokért, ahogy az itt balra olvasható.



Minden leépített projekt korong után annyi GyP jár, amennyi a város neve alatt van feltüntetve (néhány kisváros nem ad pontot).



GyP-ot kapunk az adományaink után is (maximum 12 pontot adományonként).

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyeri a játékot!

Nincsen döntetlen! Az egyenlő pontot szerző játékosok megveregetik egymás vállát, ha már a vállalatát nem sikerült.

III. RÉSZ: SZÁLLÍTMÁNYOZÁS, ADOMÁNYOK & RÉSZLEGEK

I. SZÁLLÍTMÁNYOZÁS SÁVOK

Az USA mind a négy régiójának van egy szállítmányozás sávja, melyeket a játékosok a játék során fejleszthetnek.

A játék kezdetén a játékosok korongjai a déli, a középnyugati és nyugati régiókban a "Szekér", keleten pedig a "Postakocsi" szintről indulnak.

A sávokon történő előrehaladással a játékosok elérhetik a "Vasút" vagy annál magasabb szintet.



Amikor egy játékos eléri egy szállítmányozás sáv utolsó mezőjét, azonnal megkapja a különleges jutalmat, amely a sávtól függően 3 árukockát vagy 10 dollárt jelent.

Megjegyzés: Minden szállítmányozás sáv utolsó mezőjét csak egy játékos foglalhatja el.



Szállítmányozás bevétel

A játékosok akkor kapnak szállítmányozás bevételt, mikor visszahoznak legalább egy dolgozót a Küldetési területről. Ez a bevétel megfelel a játékos korongjának a régió szállítmányozás sávján elfoglalt pozíciójának, megszorozva a visszahozott dolgozók számával. A játékos nem választhat másik bevételt.

Tipp: a játékosoknak nem szabad elhanyagolniuk a szállítmányozás bevételeket, különösen, ha úgy döntenek, hogy egy adott régióra összpontosítanak a projektekkel.

2. ADOMÁNYOZÁS

"Aki gazdagon hal meg, meglehetősen hal meg." – Andrew Carnegie

Amint azt a "A JÁTÉK MENETE" részben láttuk, ha egy adományozás szimbólum van azon a mezőn, ahová az aktív játékos az Idővonaljelzőt helyezte, a játékosok egy-egy adományt ajánlhatnak fel - az kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező sorrendben.

Az adományok a játékosok pénzügyi, anyagi és technikai támogatását jelentik a különböző jótékonyági projektek számára, melyek segítenek a játékosok és a vállalatuk hírnevének növelésében.

Adomány felajánlása

A játék végén az adományokért az elvégzett munkánk alapján GyP-okat kapunk. Ezek lehetnek az épített projektek, a vállalat fejlődése, a felhalmozott vagyon, stb.

A játékos első adománya 5 dollárba kerül, amelyet a készletbe fizet. Miután a játékos teljesítette a befizetést, az egyik saját készletben lévő korongját a játéktábla tetején lévő adományozási táblarész üres mezőjére kell helyeznie.

A játékos minden további adománya 5 dollárral többbe kerül (10 dollár a 2. adományért, 15 dollár a 3. adományért, és így tovább).

Minden játékos maximum 12 GyP-ot szerezhet adományozásonként. Azonban a projektlapok B oldala 3 GyP-val növeli ezt a limitet, feltéve, hogy a játékos eléri annak utolsó pozícióját. Minden ilyen bónusz felfedése növeli a limitet.

A JÁTEKOSOK A KÖVETKEZŐ ADOMÁNYOKAT AJÁNLSHATJÁK FEL:



OKTATÁS



A játékosok 3 GyP-ot kapnak minden részleg után amely típusa megfelel a Vállalattábláján találhatóval, beleértve a kezdő részlegeket.



A játékos 1 GyP-ot kap minden a Vállalattábláján lévő részleg után, beleértve a kezdő részlegeket.



EMBERI JOGOK



A játékos 4 GyP-ot kap minden megépített Infrastruktúra projekt után.



A játékos 3 GyP-ot kap minden megépített Ipar projekt után.



A játékos 2 GyP-ot kap minden megépített Lakhatás és/vagy Kereskedelem projekt után.



A játékos 3 GyP-ot kap minden régió után amelyben a szállítmányozás sávon elérte a "Vasút" szintet.



A játékos 2 GyP-ot kap minden felajánlott adomány után, beleértve ezt is.



JÓLÉT



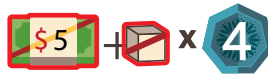
A játékos kap 7 GyP-ot.



A játékos befizethet 1 árukockát a készletbe, cserébe kap 2 GyP-ot. Ezt legfeljebb hatszor teheti meg.



A játékos befizethet 5 dollárt a készletbe, cserébe kap 2 GyP-ot. Ezt legfeljebb hatszor teheti meg.



A játékos befizethet 5 dollárt és 1 árukockát a készletbe, cserébe kap 2 GyP-ot. Ezt legfeljebb háromszor teheti meg.



A játékos 1 GyP-ot kap a Vállalata minden aktív (álló) dolgozója után.

Megjegyzés: a Jólét adományok befizetéseit csak a végső pontozás során kell megtenni.



EGÉSZSÉGÜGY



A játékos 2 GyP-ot kap minden építkezés korongja után, melyen a megfelelő régióban épített.



A játékos 2 GyP-ot kap minden kisvárosban lévő építkezés korongja után, bárhol is legyen a játéktáblán.

3. RÉSZLEGEK

16 különböző részleg áll rendelkezésre a játékosoknak, hogy bővítsék a Vállalatukat. **Figyelj rá, hogy a 4, 6, 12 és 16 számú részleg eltérő színezésű. Ez jelzi, hogy passzív vagy állandó hatású részlegről van szó.**

1. Oktatás és partnerség



Ez a részleg nagyobb flexibilitást biztosít az alkalmazottak elosztásában. Azt is lehetővé teszi, hogy kiegészítsd a finanszírozási forrásaid.

Szabály: a részleg használatakor küldj egy aktív munkást innen egy küldetés területre. Választhatsz, hogy kapsz 8 dollárt VAGY 8 dolgozó mozgást.

2. Toborzás



Ez a részleg nagyon hatékony megoldást kínál arra, hogy elérd a 15 alkalmazottat.

Szabály: a részleg használatakor az alábbiakból választhatsz dolgozónként: küldj egy aktív dolgozót egy küldetés területre, majd azonnal helyezz egy új dolgozót a készletből a lobbiba VAGY hajts végre 4 dolgozó mozgást.

A játékosok új dolgozót toborozhatnak a Lakhatás sávról vagy a Keleti régió szállítmányozás sávjáról.

5. Beszerzés



Ez a részleg lehetővé teszi, hogy új pénzügyi forrásokhoz vagy nagy mennyiségű áruhoz juss gyorsan, extra költségek nélkül.

Szabály: a részleg használatához küldj egy aktív dolgozót innen a küldetés területre. Ezért kaphatsz 8 dollárt VAGY 3 árukockát a készletből.

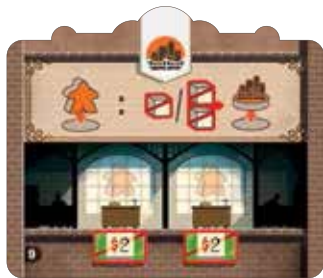
6. Értékesítés



Ha a céged sok árut termel, ez a részleg segít a legjobb áron eladni.

Szabály: amikor ezt a részleget használsz, fizess 1-3 árukockát a készletbe, hogy mindegyikért kaphass 6 dollárt.

9. Mérnöki munka



Ez a részleg növeli az építési kapacitásod.

Szabály: megegyezik az Építkezés részleg szabályaival.

10. Építési kiszervezés



Ez a részleg lehetővé teszi az építkezést dolgozó küldés nélkül.

Szabály: fizess 3 dollárt és a projektnek megfelelően 1 vagy 2 árukockát, hogy építkezz (lásd Építkezés) bárhová a játéktáblán dolgozó küldés nélkül.

13. Fejlett kutatás



Ez a részleg hatékonyan gyorsítja a munkavállalók tanulmányi előrejutását.

Szabály: a részleg használatához küldj egy aktív dolgozót innen egy küldetés területre, hogy kapj 7 Fejlesztés Pontot.

14. Fejlett tervezés



Egy új dizájn növeli a vállalat tudományos hatékonyságát.

Szabály: annyszor 4 Fejlesztés Pontot kapsz, ahány aktív dolgozód van ezen a részlegen.

3. Biztonság és minőség



Ez a részleg segít biztosítani a termelési folyamatok minőségét, valamint a munkavállalók biztonságát és jólétét.

Szabály: a részleg használatkor küldj egy dolgozót innen egy küldetés területre. Egy GyP-t kapsz minden 2 aktív dolgozód után (felfelé kerekítve). A küldetési területen lévő dolgozók nem számítanak aktívnek.

4. Új lobb



Az új lobb lehetőséget ad, hogy a dolgozóidat gyorsan eljuttasd a megfelelő részlegre.

Szabály: ha megépíted ezt a részleget, az újonnan toborzott és a küldetésből visszatérő dolgozókat ide is hozhatod, akár megosztva a két lobb között. A részlegnek állandó hatása van, nem igényel aktív dolgozót. A megépítéséhez 2 extra árukocka szükséges.

7. Logisztika



Ez a részleg javítja a vállalat megbízhatóságát és szállítási idejét.

Szabály: a részleg használatkor fizess 1-3 árukockát a készletbe. Mindegyik után kapsz 3 dollárt és 1 Győzelmi Pontot.

8. Ingatlankezelés



Ez a részleg lehetővé teszi, hogy egy dolgozót küldj egy újonnan felépített részlegbe.

Szabály: ennek a részlegnek állandó hatása van, ha van benne aktív dolgozó. Amikor egy új részleget adsz a vállalatodhoz, bárholnan rámozgathatsz egy dolgozót (aktív vagy inaktív). A dolgozó inaktív állapotba érkezik.

11. Ellátási lánc



Ez az osztály javítja a vállalat megbízhatóságát és a szállítási időt.

Szabály: a részleg használatkor fizess 1-3 dollárt a készletbe, hogy mindegyikért kaphass 1 árukockát.

12. Kommunikáció



Ez a részleg növeli az adományok hatékony felhasználását.

Szabály: ha a részlegnek van aktív dolgozója, állandó hatásként az adományok összege 3 dollárról indulva 3 dolláronként növekszik.

15. Adakozás



Ez a részleg lehetővé teszi, hogy egy olyan célért adakozzunk, amelyet már más is megtett.

Szabály: a részleg használatkor küldj egy aktív dolgozót innen egy küldetés területre. Azután fizess meg a megfelelő adományozási összeget, majd helyezd a korongod egy másik játékos adományozási korongjára. Ugyanazt az adományozást nem teheted meg kétszer.

16. Táviró kezelő



Ez a részleg csökkenti a szállítmányozás fejlesztési költségeit.

Szabály: ameddig ezen a részlegen van aktív dolgozó, állandó hatása van: a szállítmányozás fejlesztéséhez szükséges Fejlesztés Költség 1-gyel csökken (de legalább 1).

IV. RÉSZ: SZÓLÓ SZABÁLYOK

A Szóló játékban maga Andrew Carnegie lesz a virtuális ellenfelünk. Mondani sem kell, kössük fel a gatyánkat.

I. ELŐKÉSZÍTÉS

A játékos előkészítés megegyezik a normál, 2 fős játéknál ismertetettel.

A játékos előkészítés után állítsuk be Andrew-t.

Andrew nem használ dolgozókat, pénzt, árut, fejlesztés pontot, nem kap GyP-ot és nincs vállalatátlája sem. Neki mindig van elegendő pénze, áruja és fejlesztés pontja.

1. Andrew számára válasszunk egy nem használt játékos szintet, amiből az összes korong rendelkezésére fog állni az építkezésekhez (és adományokhoz). Az előkészítés folyamán nem tesz le korongot a táblára és részleget sem vesz magához (a 10. lépésben)
2. Helyez egy korongot a 4 regionális szállítmányozás sáv első helyére, mint a többi játékos.
3. Tedd az asztalra Andrew 5 GyP kártyáját számsorrendben balról kezdve 0-tól 10-ig.

4. A nehézségi fok beállításához állíts össze egy pakli akciókártyát a "normál" és "nehéz" kártyákból ("?"-lel a hátlapján).

- **Kezdő fokozat:** csak a 20 normál kártyát használ
- **Normál fokozat:** húzz véletlenszerűen 15 normál és 5 nehéz kártyát
- **Nehéz fokozat:** húzz véletlenszerűen 10 normál és 10 nehéz kártyát
- **Szakértő fokozat:** húzz véletlenszerűen 5 normál és 15 nehéz kártyát

Keverd meg a paklit és tedd a 0 GyP kártyától balra.

5. Helyezd az Idővonaljelzőt az Idővonal mellé a mozdonyt pedig az első (0 GyP) győzelmi pont kártya bal felső sarkába.



2. JÁTÉK ANDREW ELLEN

A játék során te és Andrew fordulóról fordulóra felváltva fogtok választani az Idővonalról.

Használj a mozdonyt annak nyomonkövetésére, hogy ki fog akciót választani abban a fordulóban. Amikor a mozdony Andrew 0 GyP kártyájának bal felső sarkában van, te döntesz. Majd helyezd át a jobb felső sarokba (Andrew portréja fölé), ekkor majd Andrew fog választani. **Ne felejtse el áthelyezni a mozdonyt a forduló végén.**

Az első fordulóban te fogsz Idővonalat választani (a mozdony a bal oldalon van).

A szóló játékban egy forduló 5 lépésből áll:

2.1. Új akciókártya húzása

Húzz fel a legfelső akciókártyát. Anélkül, hogy megnéznéd, helyezd lefelé fordítva a 0 GyP kártya alá.

2.2. Akció választás

2.2.1. A mozdony a bal oldalon: a Játékos választ

Ha a mozdony a bal oldalon van, válassz egy akciót a fordulóra. Helyezd az Idővonaljelzőt egy Idővonalra tetszés szerint, közvetlenül jobbra az Akciójelzőtől.

Tipp: mielőtt Idővonalat választanál, érdemes két dolgot megfontolni. Először vess egy pillantást a forduló akciókártyájának hátlapjára, ami megmutatja Andrew erősségét. Próbáld meg elkerülni ezt az akciót, hogy Andrew ne szerezhesen túl sok pontot. Másodszor nézd meg a pakli felső kártyáját, mert a következő fordulóban Andrew ezt fogja választani. Igyekezz felkészülni erre az akcióra.

2.2.2. A mozdony a jobb oldalon: Andrew választ

Ha a mozdony a jobb oldalon van (Andrew portréja fölött), fordítsd fel az aktuális forduló akciókártyáját. Az Andrew által választandó akció ikonja narancssárga keretben látható. Mint egy normál játékban, helyezd le az Idővonaljelzőt Akciójelzőtől jobbra.

Megjegyzés: amikor az Akciójelző eléri az idővonal utolsó pozícióját, Andrew az Idővonal jelzőt az Akció jelző jobb oldalára helyezi. Ezután Andrew megfordítja a kiválasztott sor alatti Akciójelzőt (ha a K&F akciót választotta, akkor az Emberi erőforrások jelzőt). A megfordított Akciójelzőnek még tudnia kell egyet jobb lépni. Ha szükséges helyette a következő sor akciójelzőjét fordítja meg. A megfordított Akciójelző fogja kiváltani az eseményt, mintha az lett volna a kiválasztott akció. A forduló végén fordítsd vissza a lefordított Akciójelzőt és léptesd eggyel jobbra. Valójában Andrew ugyanúgy használja, mint ahogy a normál játékban is történik.

2.3. Andrew köre

Ha a mozdony a bal oldalon van fordítsd meg a forduló akciólapját.

2.3.1. Esemény

Ha az Idővonaljelző az Idővonal egy olyan helyére kerül, ami egy régiót jelöl, semmi sem történik Andrew számára.

Ha az Idővonaljelző az Idővonalon egy adományozás helyre kerül, Andrew letesz egy korongot az adomány táblára, a forduló akciókártyája tetején jelzett helyre. Ha ez a hely már foglalt vagy elfogytak Andrew korongjai, helyette eggyel jobbra kell csúsztatni az akciókártyát.

2.3.2 Andrew akciója



Emberi erőforrások

Csúsztasd az aktuális forduló akciókártyát annyival jobbra, amennyi a szám mutat.



Menedzsment

Andrew elvesz 1, 2 vagy 3 a forduló akciókártyája által meghatározott részleglapkát. Mindig a legkisebb sorszámút választja. Ha már nincs elég részleglapka, minden hiányzó lapka után eggyel jobbra kell csúsztatni a forduló akciókártyáját.



Építkezés

Helyezd Andrew korongját a felsorolt városok balszélső üres helyére. Minden korong után, amit nem lehet lehelyezni (már nincs hely) csúsztasd a forduló akciókártyáját eggyel jobbra.



Kutatás és fejlesztés (K&F)

Mozgasd Andrew szállítmányozás korongját a feltüntetett régióban jobbra 1-3 hellyel. Minden mozdítás után, amit már nem tud megtenni (a sáv végére ért), csúsztasd a forduló akciókártyáját eggyel jobbra.

Megjegyzés: figyelj arra, hogy a szállítmányozás sávok utolsó (jobbszélső) pozícióján csak egy korong állhat.

Megjegyzés: Andrew akciókártyája nem haladhat túl a jobbszélső 10 GyP-os kártyán. Ha bármely hatás miatt ez bekövetkezne, az akciókártya marad a 10 GyP helyen.

2.4. A játékos köre

Te ugyanúgy kezeld az eseményeket, mint a normál játékban: hívd vissza dolgozód és szedd be a bevételt és/vagy ajánlj fel adományt.

Megjegyzés: úgy mint a normál játékban, ha az Idővonaljelző az Idővonal jobbszélső helyére kerül, választhatsz egyet vagy mindkettőt: visszahívd a dolgozód és beszeded a bevételt és/vagy felajánlász adományt.

Ezután, mint a normál játékban, használhatod bármelyik részlegedet, amely megfelel az adott fordulóban választott idővonalnak.

2.5. A forduló vége

Aktiválhatod a részlegeid inaktív dolgozóit.

A dolgozók ugyanúgy aktiválhatók, mint a normál játékban, meg kell fizetned egy üres Munkahely alatt kijelzett költséget, majd állítva elhelyezni egy a részlegen lévő inaktív dolgozót.

Aztán mozgasd az Akciójelzőt egy hellyel jobbra az Idővonalon (az Idővonaljelző helyére).

Fordítsd le Andrew akciókártyáját és helyezd azon GyP kártya alá, amelyet elért. Ha az akciókártya nem mozgott, tedd a 0 GyP kártya alá.

Végül tedd át a mozdonyt a 0 GyP kártya másik szélére.

Kezdődhet a következő forduló.

3. A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Amikor a játék véget ér, a következők szerint számold ki Andrew pontjait:

- Andrew minden akciókártyája annyi GyP-ot ér, ameddig eljutott a GyP kártyák sorában
- minden megszerzett részleglapka után 2 GyP kap Andrew
- minden korong után mellyel elérte a szállítmányozás sáv jobbszélső pozícióját Andrew kap 6 GyP-ot (de nem kap pontot az összekötött nagyvárosok után)
- Andrew építkezés korongjai annyi pontot érnek amennyi a város alatt fel van tüntetve
- Andrew adományait nem a saját teljesítménye, hanem a te általad felépített dolgok után kell pontozni. Például ha 5 projektet építettél a nyugati régióban és Andrew egy korongot helyezett arra az adományra amely 2 GyP-ot ad abban a régióban, akkor kap érte 10 GyP-t (5 x 2).

Tipp: talán igazságtalannak találod, hogy Andrew pontokat kap azért, amit te értél el a játék során, de az Andrew kaliberű üzletembereket ez egy cseppet sem érdekli. Miután Andrew elhelyezett egy korongot egy adományon, kerülj el minden olyan lépést, amellyel őt juttatod ponthoz.

Vessd össze Andrew pontjait a sajátoddal, akinek a legtöbb pontja van, az nyert!

“Senki sem lesz gazdag, ha nem gazdagít másokat.”
– Andrew Carnegie

KÖZREMŰKÖDTEK

TERVEZŐ: Xavier Georges

MŰVÉSZ: Ian O'tool

PROJEKT MENEDZSER: Arno Quispel, Rafael Thenuis

SZERKESZTŐ: Michael Schemaille, Xavier Georges

DIGITÁLIS FEJLESZTŐ: Dan Adams

MŰVÉSZETI JÁTÉKTESZTELŐK: Celine Gaudin and Christophe Gaudin

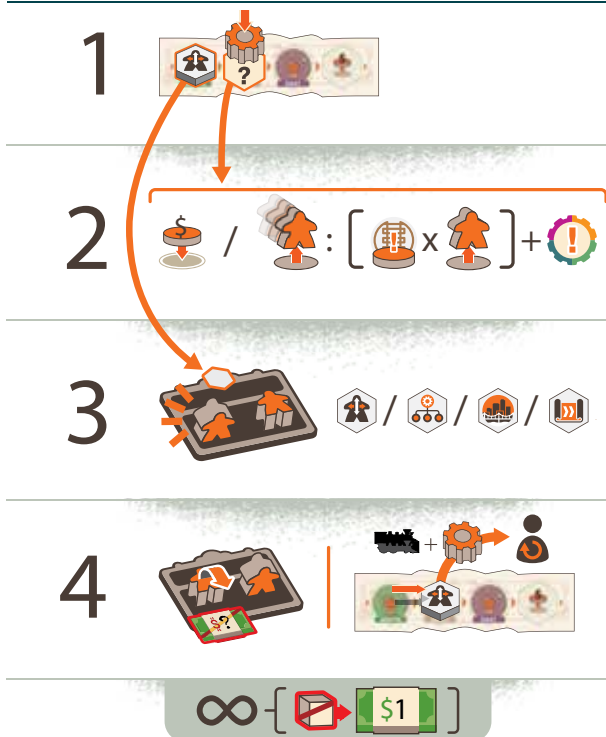
Szeretnék köszönetet mondani a sok játéktesztelőnek is, többek között: Etienne, Stéphane, Johan, Nell, Pepe, Toni, Luis, Jean, Benoît, Dimitri, Anne-Cat, Pascal, Sébastien, Renaud, Miguel, Mathieu, Marc, Jean-Philippe, Eric, Elizabeth, Stéphane, Frédéric, Thomas, Bernard, Fanny, Laurent, Arnaud, Yoann, Anthony és még sokan mások, akiket nem tudnék felsorolni.



Ha bármilyen problémát tapasztalsz ezzel a termékkel, kérjük lépj kapcsolatba az eladóval, ahol vásároltad a játékot vagy ügyfélszolgálatunkkal a következő címen: www.quined.nl/contact/

FORDÍTOTTA: Módos Gergő
boardgamegeek.com/user/godgremos

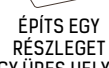
FORDULÓ SEGÉDLET



ELŐKÉSZÍTÉS SEGÉDLET

	16	24	28
	18	9	-

IKON SEGÉDLET

RÉSZLEG TÍPUSOK	KÜLDETÉS TERÜLET	DOLGOZÓ	RÉSZLEGEK	ADOMÁNY	BEVÉTEL	PROJEKT TÍPUSOK	SZÁLLÍTMÁ- NYOZÁS
 EMBERI ERŐFORRÁSOK	 DOLGOZÓ A KÜLDETÉS TERÜLETÉN	 AKTÍV DOLGOZÓ	 RÉSZLEG	 ADOMÁNY	 BEVÉTEL AZ AKTUALIS SZÁLLÍTMÁNYOZÁS ÉRTÉK SZERINT	 INFRASTRUKTÚRA	 SZÁLLÍTMÁNYOZÁS SÁV
 MENEDZSMENT	 DOLGOZÓ VISSZAJÖN A KÜLDETÉS TERÜLETÉRŐL	 INAKTÍV DOLGOZÓ	 RÉSZLEG AKTÍV DOLGOZÓVAL	 ADOMÁNY FELAJÁNÁLÁSA	 BEVÉTEL A FELFEDETT PROJEKT HELYEK UTÁN	 IPAR	 SEKÉR
 ÉPÍTKEZÉS	 VEGYÉL VISSZA EGY VAGY TÖBB DOLGOZÓT A KÜLDETÉS TERÜLETÉRŐL	 KAPSZ EGY ÚJ DOLGOZÓT A KÉSZLETEDBŐL	 RÉSZLEG INAKTÍV DOLGOZÓVAL	 TEGYÉL EGY ADOMÁNY KORONGOT EGY MÁS ÁLTAL MÁR ELFOGLALT HELYRE	 VÁLASZ 1 ÁRUKOCKÁT VAGY 3 DOLLÁRT	 KERESKEDELEM	 LOVASKOCSI
 KUTATÁS & FEJLESZTÉS	 TEGYÉL EGY DOLGOZÓT A KÜLDETÉS TERÜLETRE	 A DOLGOZÓ MEGÉRKEZIK A LOBBIBA	 MOZGASS EGY DOLGOZÓT ERRE A RÉSZLEGRE	 TÉRKÉP	 VÁLASZ 1 ÚJ DOLGOZÓT VAGY 1 DOLLÁRT	 LAKHATÁS	 VASÚT
		 MOZGASS EGY DOLGOZÓT RÉSZLEGEK KÖZÖTT. A DOLGOZÓ INAKTÍV LESZ.	 ÉPÍTS EGY RÉSZLEGET EGY ÜRES HELYRE	 ÉPÍTKEZÉS KORONG A TÉRKÉPEN	 MAX	 ELKÖLTHETŐ FEJLESZTÉS PONTOK	 PÉNZT KAPSZ
			 ÉPÍTS EGY RÉSZLEGET INAKTÍV DOLGOZÓT TARTALMAZÓ ÜRES HELYRE	 ÉPÍTKEZÉS KORONG EGY KISVÁROSBAN	 A GYP KORLÁTOZÁS MINDEN ADOMÁNYNÁL 3 PONTTAL NŐ	 FEJLESZTÉS KÖLTSÉG	 PÉNZT KÖLTESZ
				 NAGYVÁROS KAPCSOLAT PONTJA	 AZONNALI GYP	 JÁTÉK VÉGI GYP	 ÁRUT KÖLTESZ